

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran tematik sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar karena mengacu pada kurikulum 2013. Menurut Poerwadarminta (dalam Majid, 2014, hlm. 80) Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada murid. Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pokok pembicaraan. Bermakna di atas berarti bahwa pada pembelajaran tematik peserta didik akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata yang menghubungkan antar-konsep dalam intra maupun antar-mata pelajaran (Majid, 2014, hlm. 85). Pembelajaran tematik menyediakan keluasan dan kedalaman implementasi kurikulum, menawarkan kesempatan yang sangat banyak pada siswa untuk memunculkan dinamika dalam proses pembelajaran (Majid, 2014, hlm. 87). Keberhasilan dalam proses pembelajaran juga ditentukan banyaknya faktor diantaranya, yaitu media pembelajaran dan motivasi belajar. Dengan demikian, guru dalam melaksanakan tugasnya sebaiknya menggunakan media pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

Dikutip dari laman REPUBLIKA.CO.ID (2022) sudah hampir dua tahun pembelajaran jarak jauh berlangsung, pemerintah mengevaluasi kualitas pembelajaran tersebut sehingga ada satu langkah baru untuk peningkatan kualitas pembelajaran yaitu dengan menerapkan sistem pembelajaran tatap muka terbatas yang disingkat PTMT. Pembelajaran tatap muka terbatas ini materi yang diajarkan masih terbatas, tidak semua materi bisa diajarkan di sekolah secara menyeluruh. Materi yang disampaikan di sekolah adalah materi esensial yaitu materi yang bersifat krusial yang hanya bisa dipahami jika disampaikan secara offline sedangkan materi-materi yang lainnya masih tetap belajar secara online. Maka dari itu berdampak pula terhadap menurunnya semangat dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan di SDN LH Kota Bandung kelas 3, motivasi yang ditunjukkan siswa pada saat kegiatan pembelajaran yaitu siswa kurang fokus belajar, lebih pasif, ketika guru menerangkan siswa hanya diam namun tidak ada yang bertanya. Motivasi belajar dapat timbul karena dari rangsangan (stimulus) perbedaan situasi sekarang dengan situasi yang diharapkan, sehingga tanda perubahan tersebut tampak pada adanya perbedaan afektif saat munculnya motif dan saat usaha pencapaian yang diharapkan (B. Uno, 2011, hlm. 9). Bagi siswa, seringkali materi yang bersifat terlalu abstrak membuat mereka bingung. Beberapa guru hanya terpaku kepada bantuan dalam menyediakan media pembelajaran baik media pembelajaran yang hanya ada dalam buku siswa padahal, media pembelajaran dapat didesain dari berbagai sumber dalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik materi ajar yang akan disajikan.

Maka dari itu, solusi yang dapat mengatasi permasalahan di atas yaitu, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif sebagai pedoman bagi para siswanya yang dikembangkan sesuai karakteristik lingkungan sosial, budaya, dan geografis, juga mencakup tahapan perkembangan siswa, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, latar belakang keluarga dan lain-lain. Melalui media pembelajaran guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan siswa akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Apabila media pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum tidak ada satupun sulit diperoleh, maka membuat media pembelajaran sendiri adalah suatu keputusan yang bijak. Untuk mengembangkan media pembelajaran, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik itu berupa pengalaman ataupun pengetahuan sendiri, ataupun penggalian informasi dari narasumber baik ahli ataupun teman sejawat.

Pemilihan media pembelajaran untuk peserta didik tentunya sangat berpengaruh pada setiap aspek pembelajaran yang dilakukan. Sehingga diperlukan memilih media pembelajaran yang tepat agar dapat mengoptimalkan proses belajar dan mengajar. Berbagai macam media pembelajaran yang menarik diantaranya; media *Powerpoint* Mudhofir (2016, hlm. 156), menyebutkan bahwa “program *power point* dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Alternatif lainnya yaitu menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book*, Menurut Bluemel dan Taylor (2012, hlm. 22) *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang menampilkan potensi untuk bergerak dan interaksinya melalui penggunaan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda, atau putarannya. Media pembelajaran *Pop-Up Book* dapat dijadikan sebuah alternatif pembelajaran yang unik dan terkesan menyenangkan. Dimana siswa mampu melihat langsung media berupa materi dalam bentuk buku seperti halnya dongeng atau komik. Selain itu dalam media berbentuk *Pop-Up Book* ini terdapat gambar terlihat nyata yang bisa dilihat dari 3 sudut (gambar 3 dimensi) yang berwarna warni yang memberi kesan ramai sehingga mampu menarik minat siswa untuk memperhatikan dan mengikuti alur pembelajaran yang akan berdampak pada pemahaman atau penguasaan materi yang diajarkan.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Andina Widhayanti dkk. (2021) yang berjudul “Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Media Audio Visual Berbantuan *Power Point* Pada Peserta Didik Di Sekolah Dasar” bahwasanya dengan media audiovisual berbantuan *power point* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media audiovisual merupakan gabungan antara audio dan visual. Penggunaan media audio visual berbantuan *power point* mampu membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran dan memperjelas penyampaian materi oleh guru sehingga mempermudah pemahaman peserta didik. Sedangkan pada penelitian yang dilakukan Yena Sumayana dkk. (2021) yang berjudul “Penggunaan Media *Pop-Up Book* Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Materi Karakteristik Geografis Indonesia” mendapatkan hasil bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* membuat pembelajaran IPS menjadi dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa sehingga hasil pembelajaran siswa tidak lagi rendah. Dengan adanya rangsang visual dari media *Pop-Up Book* juga dapat meningkatkan motivasi terhadap hasil belajar IPS.

Dari kedua alternatif media pembelajaran di atas keduanya memiliki kelebihan masing-masing namun untuk media pembelajaran *Pop-Up Book* ini bisa lebih aktif siswanya dikarenakan menurut Safri, Sari, & Marlina (2017) mengemukakan kelebihan dari media *Pop-Up Book* adalah dapat membagikan pengalaman yang spesial kepada siswa melalui kegiatan dengan mengajak siswa untuk menggeser,

membuka maupun melipat bagian isi yang disajikan dalam *Pop-Up Book*. Hal ini sejalan dengan Solichah & Mariana (2018) juga menjelaskan media *Pop-Up Book* termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop-Up Book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan.

Dari latar belakang masalah di atas, peneliti melakukan pengembangan media visual tiga dimensi berupa media pembelajaran *Pop-Up Book* tematik yang akan membuat peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga nantinya pesan yang akan disampaikan oleh guru akan sangat dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik dan diharapkan motivasi belajar siswa juga dapat meningkat. *Pop-Up Book* tematik tersebut terkait dengan pengetahuan yang akan diberikan oleh pendidik kepada siswa, dimana pendidik berusaha memancing siswa supaya lebih tertarik untuk mempelajari pelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar terutama pada Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Pembelajaran 1 dengan pokok bahasan mengenai teks bacaan pertumbuhan dan perkembangan pada manusia, sifat-sifat operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, dan gerak lemah dan kuat pada tarian tepuk tangan. Dengan demikian peneliti mengambil judul penelitian yaitu “Pengembangan Media *Pop-Up Book* Pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas III Sekolah Dasar”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah umum penelitian ini yakni bagaimanakah media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar?

Rumusan masalah di atas dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar?

2. Bagaimanakah hasil pengembangan desain media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar?
3. Bagaimanakah peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar?

Media *Pop-Up Book* ini akan disusun berkenaan dengan Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 2 Pertumbuhan dan Perkembangan Manusia Pembelajaran 1 dengan muatan pembelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, dan SBdP. Pada KD Bahasa Indonesia 3.4 mencermati kosakata dalam teks tentang konsep ciri-ciri, kebutuhan (makanan dan tempat hidup), pertumbuhan, dan perkembangan makhluk hidup yang ada di lingkungan setempat yang disajikan dalam bentuk lisan, tulis, visual, dan/atau eksplorasi lingkungan. Matematika 3.1 menjelaskan sifat-sifat operasi hitung pada bilangan cacah. Dan SBdP 3.3 mengetahui dinamika gerak tari. Dengan pokok bahasan mengenai teks bacaan pertumbuhan dan perkembangan pada manusia, sifat-sifat operasi hitung penjumlahan bilangan cacah, dan gerak lemah dan kuat pada tarian tepuk tangan.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan media pembelajaran *Pop-Up Book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar.

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan desain media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan desain media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik di kelas III Sekolah Dasar.

## 1.4 Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk menaikkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Serta sebagai sumbangan menunjukkan bukti/fakta bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dijadikan sarana upaya meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terindikasi meningkatkan hasil belajar serta mendapatkan pengalaman belajar menggunakan media pembelajaran.

#### b. Bagi Guru

Menjadikan referensi dalam penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran tematik.

#### c. Bagi Sekolah

Media pembelajaran *Pop-Up Book* ini dapat dijadikan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas sekolah.

#### d. Bagi Peneliti

Menambah wawasan peneliti mengenai media pembelajaran khusus dalam pengembangan media *Pop-Up Book* pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas III Sekolah Dasar dan sebagai bekal peneliti dalam mempersiapkan diri menjadi guru yang inovatif.

#### e. Bagi Peneliti yang Lain

Manfaat penelitian ini bagi peneliti lain yaitu dapat menjadi rujukan, sumber informasi, dan bahan referensi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu peneliti juga berharap agar penelitian ini

dapat memberikan motivasi kepada peneliti lain agar dapat lebih baik dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya.